

(11)特許出願公開番号

特開平7-178249

(43)公開日 平成7年(1995)7月18日

| (51)Int.Cl. ⁸ | 識別記号 | 庁内整理番号 | F I | 技術表示箇所 |
|--------------------------|------|--------|-----|--------|
| A 6 3 F | 9/22 | M | | |
| | 3/06 | B | | |

審査請求 未請求 請求項の数 1 OL (全 11 頁)

(21)出願番号 特願平5-322645

(22)出願日 平成5年(1993)12月21日

(71)出願人 000132840
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町 2丁目5番3号 タ
イトービルディング

(72)発明者 熊谷 秀男
東京都千代田区平河町 2丁目5番3号 タ
イトービルディング 株式会社タイトー内

(72)発明者 近藤 英明
東京都千代田区平河町 2丁目5番3号 タ
イトービルディング 株式会社タイトー内

(74)代理人 弁理士 最上 正太郎

(54) 【発明の名称】 ビデオ式ピンゴゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 業務上有利なビデオ式ビンゴゲーム装置を提供することにある。

【構成】 先に５個の出目を決定した後、ビンゴシートの２５個のマス目に１ないし２５の数字をランダムに配列表示させ、そのビンゴシート上の５個の出目の配置が予め定めた役のいずれかに合致しているときは入賞と認め、その役に応じたメダルを払い戻すよう構成したビデオ式ビンゴゲーム装置。

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 6 | 21 | 13 | 2 | 7 |
| 9 | 5 | 3 | 12 | 19 |
| 4 | 7 | 16 | 8 | 24 |
| 11 | 14 | 10 | 25 | 2 |
| 15 | 18 | 1 | 20 | 21 |
| 23 | 13 | 22 | 17 | 6 |

| | |
|----------|-----|
| 5 LINE | 250 |
| 4 LINE | 50 |
| 3 LINE | 10 |
| 3 CROSS | 150 |
| 4 BLOCK | 25 |
| 4 CORNER | 100 |
| 3 CORNER | 15 |
| 2 CORNER | 5 |
| 1 CORNER | 1 |
| CENTER | 1 |
| STRAIGHT | 25 |
| ALL HIGH | 10 |
| ALL LOW | 10 |
| ALL EVEN | 4 |
| ALL ODD | 4 |

WAGER 05

WIN 000000

WAY 000000

CREDIT 000000

【特許請求の範囲】

【請求項 1】プレイヤーが所望の枚数のメダルを賭けることができる装置と、

1 ないし 25 の数字の中からランダムに選ばれた 5 個の数字を表示する出目表示装置と、

5 行 5 列のマス目に配置され、それぞれスロットリール式に 1 ないし 25 の数字を表示する表示器から成り、出目表示装置に出目が表示されてから起動され、上記マス目に 1 ないし 25 の数字をランダムに配置表示するビンゴシート表示器と、

ビンゴシート表示気に表示された 1 ないし 25 の数字のうち、出目表示装置に表示された数字の配列が所定の役に合致したか否かを判定し、入賞があったときはその役に応じた払戻倍率でメダルの払戻しを行う装置とを具備したビデオ式ビンゴゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、電子制御されるビデオ式ビンゴゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来のビデオ式ビンゴゲーム装置は、予め 1 ないし 25 の数字がランダムに配置された数種類のビンゴシートからプレイヤーが任意のものを選択した後、それらの数字から無作為の一つずつ出目を決定し、選別したビンゴシートのマスの出目に対応する数字を順々にマークしていき、マークされたマスが 5 並び（マーク済のマスが直線状に 5 個並んだ状態）になった時点でそのプレイヤーが上がりとなり、5 並びになったときのマークされたマスの個数によって入賞が決定され、所定の倍率でメダルが払い戻されるものである。また、上がり役を 5 並びに限定せず、3 並び程度から上がり役を設けたものもあるが、従来公知のものは役が少なく、興味が持続しないという問題があった。

【0003】また、上記のような従来のビンゴゲーム装置は、古典的なルールを踏襲しているため、斬新さに欠けるという問題がある。また、全ての出目が決まる前に、勝負を諦めざるを得ない場合も多く、ゲームに対するプレイヤーの期待感が持続しないことが多いという問題がある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】本発明は上記の問題点を解決するためなされたものであり、その目的とするところは、斬新で、多種多様の役が設けられており入賞率が高く、プレイヤーの期待感が持続するので、業務上有利なビデオ式ビンゴゲーム装置を提供することにある。

【0005】

【課題を解決する手段】上記の目的は、先に 5 個の出目を決定し、その後、ビンゴシート表示器の 25 個のマスの目に 1 ないし 25 の数字をランダムに配列表示させ、そのビンゴシート上の 5 個の出目の配置が予め定めた役の

いずれかに合致しているときは入賞と認め、その役に応じたメダルを払い戻すよう構成したビデオ式ビンゴゲーム装置により構成される。

【0006】さらに具体的にいえば、本発明の叙上の目的は、プレイヤーが所望の枚数のメダルを賭けることができる装置と、1 ないし 25 の数字の中からランダムに選ばれた 5 個の数字を表示する出目表示装置と、5 行 5 列のマス目に配置され、それぞれスロットリール式に 1 ないし 25 の数字を表示する表示器から成り、出目表示装置に出目が表示されてから起動され、上記マス目に 1 ないし 25 の数字をランダムに配置表示するビンゴシート表示器と、ビンゴシート表示気に表示された 1 ないし 25 の数字のうち、出目表示装置に表示された数字の配列が所定の役に合致したか否かを判定し、入賞があったときはその役に応じた払戻倍率でメダルの払戻しを行う装置とを具備したビデオ式ビンゴゲーム装置によって解決される。

【0007】

【作用】上記の如き構成であると、古典的なビンゴゲームとは異なった展開でゲームが進行し、上がり役を大幅に増やすことができ、ゲームの所要時間が短くなるのでゲームの興味が大いに増進するものである。

【0008】

【発明を実施するための最良の態様】以下、図面により、本発明の詳細を説明する。図 1 は本発明に係るビンゴゲーム装置の一実施例を示す斜視図、図 2 は図 1 に示した装置のコントロールパネルを示す平面図、図 3 は図 1 に示した装置の制御処理システムを示すシステムブロック図、図 4 は図 1 に示した装置の動作を示す流れ図、図 5 は図 1 に示した装置の表示画面に映し出される映像に於いて、出玉抽出状態を示す平面図、図 6 はその全ての出玉が揃った状態を示す平面図、図 7 はそのビンゴシートの数字の配列が決まっていく状態を示す平面図、図 8 はその入賞チェック状態を示す平面図、図 9 はダブルアップゲームに進んだ場合の表示画面を示す平面図、図 10 は出玉にエキストラスポットボールが選ばれた場合の出玉が揃った状態を示す平面図、図 11 はその入賞チェック状態を示す平面図である。

【0009】先ず、図 1 について説明する。図中、1 は本体、10 は本体 1 の正面上方に設けられた表示画面、11 は表示画面 10 の下方に設けられたコントロールパネル、12 はコントロールパネル 11 の下方に設けられたタイトルパネル、13 はコントロールパネル 12 の下方に設けられたメダル受皿である。

【0010】表示画面 10 は、ゲーム画像を表示するものであり、CRT が使用される。コントロールパネル 11 には、ゲーム進行に必要な各種操作ボタン等が設けられている。タイトルパネル 12 には、このゲーム機の名称やゲーム方法などが記されている。メダル受皿 13 は、払い出されたメダルを受けるものである。

【0011】次に、図2について説明する。図中、110はメダル投入口、111はスタートボタン、112はワンベットボタン、113はデュアルベットボタン、114はダブルアップボタン、115はペイアウトボタンである。

【0012】メダル投入口110からは、ゲームに必要なメダルが投入されるものである。ワンベットボタン112はメダルを賭けるときに使用されるもので、一回押すとメダルの賭け枚数が1となり、その後は一回押すごとに一枚ずつその賭け枚数が増え、所望の枚数のメダルを賭けた後、スタートボタン111が押されるとゲームがスタートする。デュアルベットボタン113は、直前のゲームで賭けたメダル数と同一の枚数を賭けるために使用されるものであり、これを押すと、直前のゲームと同じメダル数が賭けられ、自動的にゲームがスタートする。

【0013】ダブルアップボタン114は、プレーヤーが入賞したときにダブルアップゲームを行う場合に使用される。ペイアウトボタン115は、プレーヤーが獲得したメダルを払い出す場合に使用される。

【0014】次に図3について説明する。図中、20はCPU、21はROM、22はRAM、23はCRTコントローラー、24は図1に示した表示画面10に使用されるCRT、25はキャラクタージェネレーター、26はビデオRAM、27はブライオリティコントローラー、28はカラーRAM、29はビデオ変調器、30は入力ポート、31は投入メダル判別器、32はメダルホッパー、33はメダル払出器、34は出力ポート、35はランプ駆動回路、36はホッパー駆動回路、37はカウンタ、38はカウンタ駆動回路、39はスピーカ、40はサウンド駆動回路である。

【0015】CPU20は各種演算処理を行い、入力信号と出力信号の処理を行う。ROM21には、ゲーム全体を制御するプログラム、文字、出目のデザインデータなどゲームに関連する各種データ、また、画像処理に関するプログラムなどが各専用エリアにストアされている。RAM22には、ゲーム開始に先立って投入されたメダルの枚数を記憶するメモリー、上がり役のパターンやメダルの払戻枚数などのデータを記憶するエリア、ビンゴシート表示部、出目表示部などの配置位置のメモリー及びいくつかの変数のエリアが割り当てられている。

【0016】CRTコントローラー23は、CPU20の制御動作に対応して、ROM21内にストアされている文字、出目の画像データのうち、CRT24の画面上に画像出しに必要な画像パターンデータを、キャラクタージェネレーター25にストアすると共に、ビデオRAM26には、前記CRT24の画面上のどここの位置への画像を表示するかというオブジェクトコードをストアする。

【0017】CRTコントローラー23は、CPU20

の制御動作に対応して、ビデオRAM26内の位置データに対応するキャラクタージェネレーター25にストアされている画像パターンデータをブライオリティコントローラー27へ送る。このブライオリティコントローラー27は、重なった画像のブライオリティを定め、そして、カラー位置データをカラーRAM28へ送り、このカラーRAM28は画像の1ビットごとのカラーデータをビデオ変調器29へ送る。

【0018】このビデオ変調器29は、前記カラーRAM28より送られたパラレルのデジタルカラーデータを、シリアルデータ及びアナログ信号に変換し、ビデオ信号に同期させ、CRT24へ送り、所定の画像を表示させる。入力ポート30には、投入されたメダルを検査する投入メダル判別器31、コントロールパネル11及びメダル払出器33などからの信号が入力する。

【0019】出力ポート34からは、コントロールパネル11に配置されたゲーム進行用操作ボタンをそれぞれ点灯させる動作を行うランプ駆動回路35、メダル獲得時所定の勝ち枚数のメダルを払い出すメダルホッパー32を駆動するホッパー駆動回路36、払出されたメダルのトータル枚数等を記録するカウンタ37を駆動するカウンタ駆動回路38、サウンド駆動回路40などへ制御信号が送られる。

【0020】次に、図4を参照してゲームの流れを説明する。このゲーム装置では、ゲームが行われていないときには、表示画面10にデモ映像が表示される。プレーヤーはデモ画面が表示されているときには随時メダルを投入することができる。この装置に、プレーヤーがメダルを投入し、ベットボタンでメダルの賭け枚数を定め、ゲームをスタートさせると、ナンバリングされた25個のビンゴボールから5個の出玉がランダムに抽出され、順次表示画面10に表示される。総ての出玉が表示された後、後に説明するようにして、ビンゴシート上の数字の配列が決定され、その数字の配置が決まると直ちに入賞か否かがチェックされる。

【0021】入賞しなかったときは、そこでゲームは終了し、デモ映像に戻る。入賞した場合は、その時点で払戻又はダブルアップゲームのいずれかを選択する。払戻を選択した場合、プレーヤーは入賞に応じた枚数のメダルを獲得し、ゲーム終了となる。ダブルアップゲームとは、勝ちメダルを元手とし、それを2倍に増やすことができるゲームであるが、失敗すると賭けたメダル総てを失うものである。ダブルアップゲームを選択し、負けた場合はそのゲームでの獲得メダル枚数は無くなり、ゲーム終了となる。

【0022】一方、勝った場合、この時点で払戻又はダブルアップゲームのいずれかを選択する。払戻を選択すると、その時点でゲームは終了し、プレーヤーはビンゴゲームで獲得した枚数の2倍のメダルを獲得するものである。また、ダブルアップゲームした場合は、前回のダ

ブルアップゲームでの勝ちメダルを元手とし、前述と同様にダブルアップゲームが進められる。このダブルアップゲームは、勝ち続けることができれば、そのゲームでの獲得メダル枚数が所定の限界値に達するまで繰り返すことができる。

【0023】以下、図5を参照しながら上記の装置の使用方法を説明する。このビンゴゲーム装置は、ゲームで使用されているとき以外は、その画面にはデモ映像が表示されている。このデモ映像ではこの装置で行われるビンゴゲームが自動的に進行している。

【0024】この装置の表示画面は、図5に示されるように、上層の左側に上がり役に対する配当を示すODDSの欄が、その中央に縦横とも5列計25マスのビンゴシートの欄が、その右側に抽出された出玉を小さく表示する欄が設けられ、中層にはナンバリングされた25個のビンゴボールから抽出されてくる5個の出玉を表示する欄が設けられ、下層の左側に賭け枚数を示すWAGERの欄、前ゲームで勝ち取ったメダルの勝ち枚数を示すWINの欄及び払戻枚数を示すPAYの欄が、下方右側にゲームに使用し得るメダル枚数を示すCREDITの欄が設けられる。

【0025】プレーヤーがメダルをメダル投入口から投入すると、投入枚数がCREDITの欄に表示される。このとき、ビンゴシートには前ゲームの数字が配置されている。次に、プレーヤーはワンベットボタンを押して任意の枚数のメダルを賭ける。このとき、賭け枚数はWAGERの欄に表示されるが、WAGERの欄に表示された枚数が増大するに従い、CREDITの欄に表示されたメダル枚数は減少する。次に、プレーヤーは、スタートボタンを押してゲームを開始させるが、賭け枚数が、予め設定された最大賭け枚数(MAX BET)の20枚に達した場合はスタートボタンを押さなくても自動的にゲームは開始される。

【0026】ゲームが開始されると、図5に示されるように、画面中層のビンゴボールの出玉を表示する欄に、1ないし25の数字が記された25個のビンゴボールの中から、無作為に抽出された5個の出玉が画面右側から転がってきて表示される。そして、出玉が決定するに従い、画面上段右側の出玉を小さく表示する欄にも転がってきた出玉と同じ出玉が順に表示される。次に、全ての出玉が表示され、出目が決まると、図6に示されるように、画面上層中央のビンゴシートの欄に表示された数字はそれぞれスロットリールのように回転し、図7に示されるように、一定時間回転した後に自動的に右上から順次一定の順序でビンゴシート上に同じ数字がでないようランダムに数字を選びつつ停止してゆき、ビンゴシートのマスが1ないし25の数字で埋められる。

【0027】ビンゴシートの数字が、出目と一致したときは、その数字が表示されているマスがハイライト表示され、同時に、中層に表示されたその数字を示す出玉は

消滅する。また、ビンゴシート上で次に数字が決定されるマスが、上がり役のリーチ目となっているときには、そのスロットリールの停止の仕方が他のときとは異なり、例えばゆっくり停止するようになっている。ビンゴシート上に全ての数字が表示され、その配置が決定すると、入賞のチェックが始まる。図8に示されるように、マークされたマスが後で説明する上がり役のパターンに該当した場合、そのマスに配置された数字と、ODDSの欄の該当する上がり役の行がハイライト表紙される。

【0028】上がり役があった場合は、プレーヤーにはその上がり役と賭けているメダル数に応じた枚数のメダルが勝ち枚数として配当される。プレーヤーはこの時点でゲームを終了して勝ち枚数を受け取ってもよいが、その勝ち枚数を元手にダブルアップゲームを選択することもできる。ゲームを終了させるには、ペイアウトボタンを押せばよく、そうするとこの勝ち枚数がWINの欄に表示され、その枚数がCREDITの欄に加算されて表示される。

【0029】ダブルアップゲームをするには、ダブルアップボタンを押せばよく、そうすると、画面が、図9のように切り替わる。この画面では、LOSEと×2が交互に記された回転リールが回転した状態で表示され、その回転リールの下方にはダブルアップゲームに勝ったときに獲得し得るメダル枚数を示す大きなWINの欄が設けられる。この回転リールの回転は、一定時間経過後自動的に止まるが、プレーヤーがダブルアップボタンを押して止めることもできる。

【0030】回転リールが×2を中央に表示して停止すると、プレーヤーはビンゴゲームの勝ち枚数の2倍の枚数のメダルを獲得できるが、LOSEで停止するとダブルアップゲームに賭けたメダルを全て失うことになる。ダブルアップゲームで2倍のメダルを獲得したプレーヤーは、再びダブルアップボタンを押すことにより、その獲得したメダルで更に続けてメダルの獲得枚数が最大1万枚を越えない範囲で何回もダブルアップゲームを行うことができる。ダブルアップゲームを終了させるときは、ペイアウトボタンを押せばよく、そうすると獲得したメダルの枚数が画面左下のWINの欄に表示され、その枚数がCREDITの欄に加算されて表示される。

【0031】プレーヤーが続けてビンゴゲームを行うときは、上記の手順を繰り返せばよいが、ゲームを終了するときにはペイアウトボタンを押さずに直接ワンベットボタン又はデュアルベットボタンを押しても次のゲームに進むことができる。このとき、デュアルベットボタンを押すと、前ゲームと同じ枚数が賭けられると共に、ゲームが自動的にスタートするものである。

【0032】また、上記装置に於いては、1ゲームごとに25個のビンゴボールの中から一つエキストラスポットボールが無作為に設定される。このエキストラスポットボールとなったビンゴボールには、図10に示される

ように、スターマークがデザインされている。このボールが出玉として選ばれ、ビンゴシートの数字がスロットリールのように回転する前に、そのシートの1マスがランダムに選択され、そのマスは上がり役がチェックされるまで点灯し続ける。なお、このとき選択されるのは、特定の位置にあるマスであり、そのマスに表示されている数字ではない。ビンゴシートの数字の配置が決定し、図11に示されるように、入賞がチェックされるが、このとき、エキストラスポットとして点灯しているマスは、出目としてマークされたマスと同じ効力を有するのでプレイヤーは非常に有利となる。

【0033】なお、ゲーム中、コントロールパネルに設けられた各種ボタンは、ゲームの進行に応じて有効に機能するものが点灯し、プレイヤーの操作を補助するようになり、また、ゲーム進行時は、通常スピーカからBGMが流されており、上がり役が成立したとき、高配当の上がり役が成立したとき、エキストラスポットボールが出現したとき、ダブルアップゲームで勝ったとき、及び一度に50枚以上の払出がなされるときにはそれぞれ異なったファンファーレが流される。

【0034】以下、上記ビンゴゲームの上がり役について説明する。この上がり役は、ビンゴシートに関する役及び出目に関する役の2種類に大別される。ビンゴシートに関する役とは、出目に対応してマークされたビンゴシートの数字の並び方によって決まる上がり役である。

【0035】上記ゲーム中に於ける上がり役のパターンは以下の通りである。

5 LINE・・・マークされたマスが、縦横斜めのいずれか1列に5個並んだ場合。

4 LINE・・・マークされたマスのうち、4個が縦横一列又は対角線上に並んだ場合。

3 LINE・・・マークされたマスのうち、3個が縦横一列又は対角線上に並んだ場合。

4 BLOCK・・・マークされたマスのうち、4個が縦横2行2列に隣接してブロック状に配置された場合。

5 CROSS・・・マークされたマス5個のうち1個が、ビンゴシートの中央に位置し、残りの4個がその数字を中心として上下左右に十字状に隣接しているか、又は、斜め上下にX字状に隣接して配置された場合。

【0036】4 CORNER・・・マークされたマスのうち、4個がビンゴシートの全コーナーを占めた場合。3 CORNER・・・マークされたマスのうち、3個がビンゴシートのコーナー4か所のうち、3か所を占めた場合。

2 CORNER・・・マークされたマスのうち、2個がビンゴシートのコーナー4か所のうち、2か所を占めた場合。

1 CORNER・・・マークされたマスのうち、1個がビンゴシートのコーナー4か所のうち、1か所を占めた場合。

CENTER・・・マークされたマスのうち、1個がビンゴシートの中央を占めた場合。

【0037】一方、出玉に関する役とは、マークされたマスの配列に係わらず、出玉の数字の種類によって決まる上がり役である。この上がり役のパターンは以下の通りである。

STRAIGHT・・・出玉の数字5個全てが連続した場合。

ALL HIGH・・・出玉の数字5個が全て14以上である場合。

ALL LOW・・・出玉の数字5個が全て12以下である場合。

ALL EVEN・・・出玉の数字5個が全て偶数である場合。

ALL ODD・・・出玉の数字5個が全て奇数である場合。

上記上がり役に対応する配当表は表1に示した。

【0038】

【表1】

10

20

30

| B E T | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|----------|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 5 LINE | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 350 | 400 | 450 | 500 | 550 | 600 | 650 | 700 | 750 | 800 | 850 | 900 | 950 | 2000 |
| 4 LINE | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 | 150 | 160 | 170 | 180 | 190 | 200 |
| 3 LINE | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 | 32 | 34 | 36 | 38 | 40 |
| 5 CROSS | 30 | 60 | 90 | 120 | 150 | 180 | 210 | 240 | 270 | 300 | 330 | 360 | 390 | 420 | 450 | 480 | 510 | 540 | 570 | 600 |
| 4 BLOCK | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 4 CORNER | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 | 140 | 160 | 180 | 200 | 220 | 240 | 260 | 280 | 300 | 320 | 340 | 360 | 380 | 400 |
| 3 CORNER | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 | 33 | 36 | 39 | 42 | 45 | 48 | 51 | 54 | 57 | 60 |
| 2 CORNER | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1 CORNER | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| CENTER | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| STRAIGHT | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| ALL HIGH | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 | 32 | 34 | 36 | 38 | 40 |
| ALL LOW | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 | 32 | 34 | 36 | 38 | 40 |
| ALL EVEN | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| ALL ODD | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

この配当表は、このビンゴゲーム装置の表示画面中左上のODDSの欄に表示される。また、これらの上がり役が重複した場合、原則として、最終的なビンゴゲームの勝ち枚数は全ての上がり役に応じた勝ち枚数を足したものとなる。

【0039】例えば、図8に示したゲームの上がり役は、「6、21、2」の3LINEと「6」の1CORNERであり、このゲームにプレーヤーは5枚のメダルを賭けているので、プレーヤーのメダル獲得枚数は3LINEの10枚と1CORNERの1枚を足した計11枚となる。なお、5CROSSとCENTERは重複して成立するものであるため、5CROSSが成立したときは、同時にCENTERも成立している。

【0040】以下、重複して入賞できない上がり役の組合せを示す。

- (1) 5LINE中の4LINE及び3LINE
- (2) 4LINE中の3LINE
- (3) 5CROSS中の3LINE
- (4) 4CORNER中の3CORNER、2CORNER及び1CORNER
- (5) 3CORNER中の2CORNER及び1CORNER
- (6) 2CORNER中の1CORNER

【0041】なお、エキストラスポットが入賞に絡む場合、上記許されない組合せ方以外の組合せ、例えば、5CROSSと4LINEの組合せは有効である。例えば、図11に示したゲームの上がり役は、「1、25、18、4」の4LINEと、「2、25、18、4、3」の5CROSSと、「1」の1CORNERと、「18」のCENTERであり、このゲームにプレーヤーは20枚のメダルを賭けているので、プレーヤーのメダル獲得枚数は計810枚となる。

【0042】なお、本発明は叙上の実施例に限定されるものではなく、例えば、ゲーム機本体の形状は縦型に限

定されず、テーブルタイプのものでよく、コントロールパネルに設けられる各種ボタンの配置は変更してもよく、デュアルベットボタンに代えて一度に最高限度枚数を賭けることができるマックスベットボタンを設けてもよい。

【0043】また、上がり役が出玉に関するものである場合は、ビンゴシートの数字が回転する前にその上がり役が決まった時点でその上がり役に該当するODDSの欄の行をハイライト表示してもよい。さらに、エキストラスポットのマークは、星印でなくてもよく、また、本体、表示画面、コントロールパネルに設けられた各種ボタン及び画面に表示されるビンゴシートやビンゴボール等の形状等は、本発明の目的の範囲内で自由に設計変更し得るものであり、本発明は、上記の説明から当業者が容易に想到し得る総ての変更実施例を包摂するものである。

【0044】

【発明の効果】本発明に係るビデオ式ビンゴゲーム装置は叙上の如く構成されるので、本発明によるときは、古典的なビンゴゲームとはそのゲーム展開が異なるため、プレーヤーが新鮮な気持ちでゲームに望むことができ、上がり役の種類が多く、入賞の確率が高く、ビンゴシート上の数字が決まる度にプレーヤーの期待感が高まり、その期待感がゲーム終了間際まで継続するので興趣の高い新規なゲーム機を提供し得るものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るビデオ式ビンゴゲーム装置の一実施例を示す斜視図である。

【図2】図1に示した装置のコントロールパネルを示す平面図である。

【図3】図1に示した装置の制御処理システムブロック図である。

【図4】図1に示した装置の動作を示す流れ図である。

【図5】図1に示した装置の表示画面に映し出される映

11

像に於いて、出玉抽出状態を示す平面図である。

【図6】その全ての出玉が揃った状態を示す平面図である。

【図7】そのピンゴシートの数字の配列が決まっていく状態を示す平面図である。

【図8】その入賞チェック状態を示す平面図である。

【図9】ダブルアップゲームに進んだ場合の表示画面を示す平面図である。

【図10】出玉にエキストラスポットボールが選ばれた場合の出玉が揃った状態を示す平面図である。

【図11】その入賞チェック状態を示す平面図である。

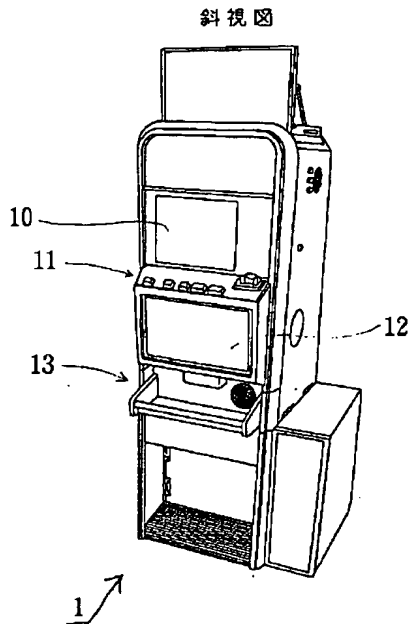
【符号の説明】

- 1 本体
- 10 表示画面
- 11 コントロールパネル
- 110 メダル投入口
- 111 スタートボタン
- 112 ワンベットボタン
- 113 デュアルベットボタン
- 114 ダブルアップボタン
- 115 ベイアウトボタン
- 12 タイトルパネル

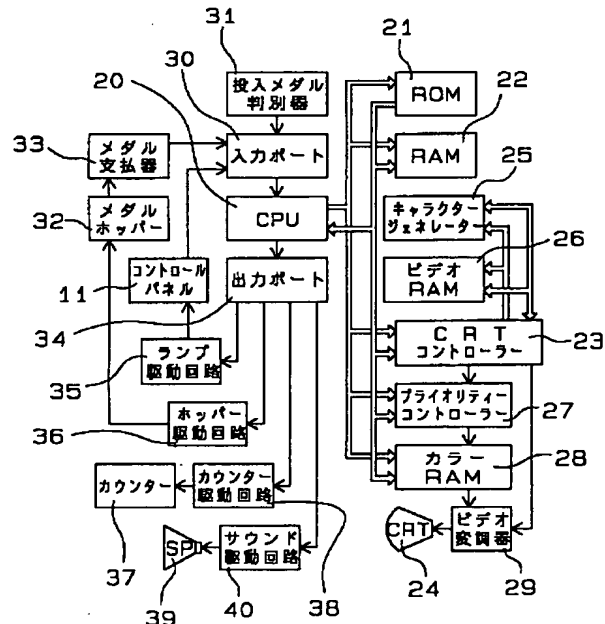
12

- * 13 メダル受皿
- 20 CPU
- 21 ROM
- 22 RAM
- 23 CRTコントローラー
- 24 CRT
- 25 キャラクタージェネレーター
- 26 ビデオRAM
- 27 プライオリティーコントローラー
- 28 カラーRAM
- 29 ビデオ変調器
- 30 入力ポート
- 31 投入メダル判別器
- 32 メダルホッパー
- 33 メダル払出器
- 34 出力ポート
- 35 ランプ駆動回路
- 36 ホッパー駆動回路
- 37 カウンター
- 38 カウンター駆動回路
- 39 スピーカー
- * 40 サウンド駆動回路

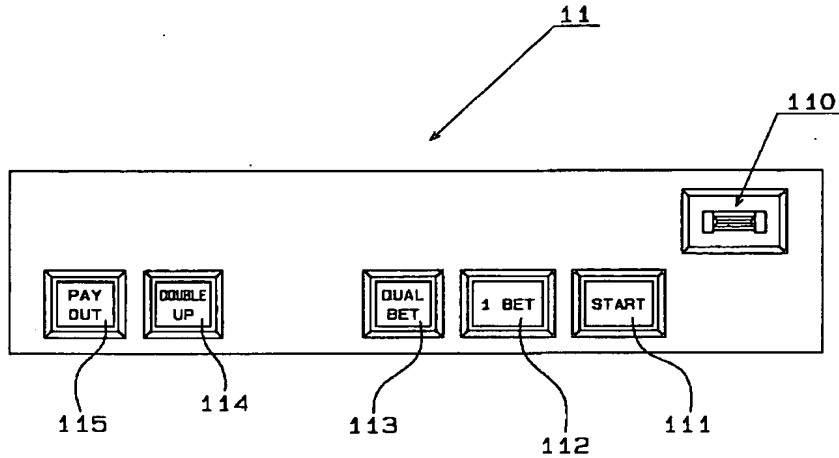
【図1】



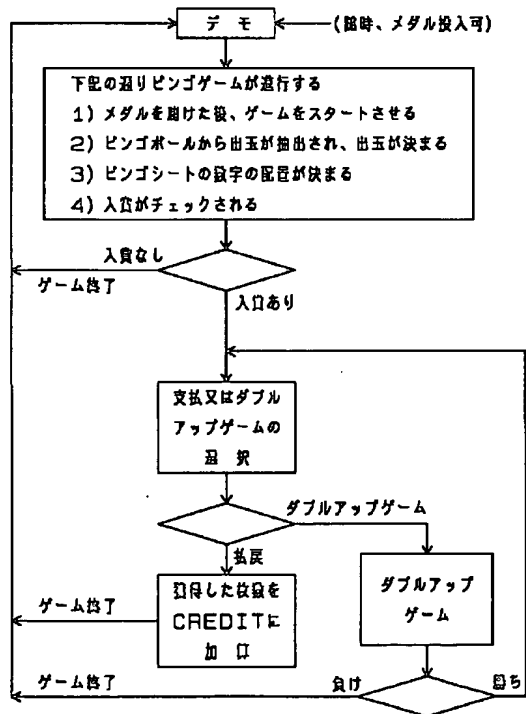
【図3】



【図2】



【図4】



【図5】

| O | D | D | S | | | | | | |
|----------|---|----|---|----|----|----|----|----|----|
| 5 LINE | 2 | 5 | 0 | 1 | 15 | 5 | 13 | 21 | 6 |
| 4 LINE | 1 | 5 | 1 | 12 | 22 | 17 | 19 | 2 | 21 |
| 3 LINE | 1 | 5 | 5 | 24 | 4 | 10 | 25 | 9 | 13 |
| 5 CROSS | 1 | 5 | 5 | 7 | 18 | 23 | 6 | 20 | 2 |
| 4 BLOCK | 1 | 5 | 1 | 16 | 3 | 14 | 8 | 11 | |
| 4 CORNER | 1 | 5 | 1 | | | | | | |
| 3 CORNER | 1 | 5 | 1 | | | | | | |
| 2 CORNER | 1 | 5 | 1 | | | | | | |
| 1 CORNER | 2 | 5 | 1 | | | | | | |
| CENTER | 1 | 5 | 1 | | | | | | |
| STRAIGHT | 2 | 5 | 1 | | | | | | |
| ALL HIGH | 1 | 10 | 4 | | | | | | |
| ALL LOW | 1 | 10 | 4 | | | | | | |
| ALL EVEN | 4 | | | | | | | | |
| ALL ODD | 4 | | | | | | | | |

6

21

13

2

| | | |
|-------|-------|--------------|
| WAGER | 05 | |
| WIN | 00000 | |
| PAY | 00000 | CREDIT 00000 |

(9)

特開平7-178249

【図6】

| O D D S | | | | | | | |
|---------|----------|-----|--|--|--|--|----|
| 5 | LINE | 250 | | | | | 6 |
| 4 | LINE | 50 | | | | | |
| 3 | LINE | 10 | | | | | |
| 5 | CROSS | 150 | | | | | 21 |
| 4 | BLOCK | 25 | | | | | |
| 4 | CORNER | 100 | | | | | |
| 3 | CORNER | 15 | | | | | 13 |
| 2 | CORNER | 5 | | | | | |
| 1 | CORNER | 1 | | | | | |
| | CENTER | 1 | | | | | 2 |
| | STRAIGHT | 25 | | | | | |
| | ALL HIGH | 10 | | | | | |
| | ALL LOW | 10 | | | | | |
| | ALL EVEN | 4 | | | | | 7 |
| | ALL ODD | 4 | | | | | |

6

21

13

2

7

WAGER 05

WIN00000

PAY00000

CREDIT 00000

【図7】

| O D D S | | | | | | | |
|---------|----------|-----|----|--|--|---|----|
| 5 | LINE | 250 | 23 | | | 9 | 6 |
| 4 | LINE | 50 | | | | | |
| 3 | LINE | 10 | | | | | |
| 5 | CROSS | 150 | | | | | 21 |
| 4 | BLOCK | 25 | | | | | |
| 4 | CORNER | 100 | | | | | |
| 3 | CORNER | 15 | | | | | 13 |
| 2 | CORNER | 5 | | | | | |
| 1 | CORNER | 1 | | | | | |
| | CENTER | 1 | | | | | 2 |
| | STRAIGHT | 25 | | | | | |
| | ALL HIGH | 10 | | | | | |
| | ALL LOW | 10 | | | | | |
| | ALL EVEN | 4 | | | | | 7 |
| | ALL ODD | 4 | | | | | |

6

21

13

2

7

WAGER 05

WIN00000

PAY00000

CREDIT 00000

(10)

特開平7-178249

【図8】

| O D D S | | | | | | | |
|-----------|-----|--------------|----|----|----|----|----|
| 5 LINE | 250 | 23 | 15 | 11 | 4 | 9 | 6 |
| 4 LINE | 50 | | | | | | |
| 3 LINE | 10 | | | | | | |
| 5 CROSS | 150 | 13 | 18 | 14 | 7 | 5 | 21 |
| 4 BLOCK | 125 | | | | | | |
| 4 CORNER | 100 | 22 | 1 | 10 | 16 | 3 | 13 |
| 3 CORNER | 15 | | | | | | |
| 2 CORNER | 5 | | | | | | |
| 1 CORNER | 1 | 17 | 20 | 25 | 8 | 12 | 2 |
| CENTER | 1 | | | | | | |
| STRAIGHT | 25 | 17 | 20 | 25 | 8 | 12 | 2 |
| ALL HIGH | 10 | 6 | 21 | 2 | 24 | 19 | 7 |
| ALL LOW | 10 | | | | | | |
| ALL EVEN | 4 | | | | | | |
| ALL ODD | 4 | | | | | | |
| | | | | | | | |
| WAGER 05 | | | | | | | |
| WIN 00000 | | | | | | | |
| PAY 00000 | | CREDIT 00000 | | | | | |

【図9】

| | | |
|-----------|--|-------------------|
| LOSE | | DOUBLE UP GAME |
| ×2 | | |
| LOSE | | ↓ |
| WIN 22 | | |
| WAGER 05 | | |
| WIN 00000 | | |
| PAY 00000 | | |
| | | CREDIT 00000 |

(11)

特開平7-178249

【図10】

| O D D S | | | | | | | |
|----------|------|----|----|----|----|----|---|
| 5 LINE | 2000 | 23 | 15 | 11 | 4 | | ④ |
| 4 LINE | 200 | | | | | | |
| 3 LINE | 40 | 13 | 18 | 14 | 7 | 5 | ② |
| 5 CROSS | 500 | | | | | | |
| 4 BLOCK | 100 | 22 | 1 | 10 | 16 | 3 | ⑤ |
| 4 CORNER | 400 | | | | | | |
| 3 CORNER | 60 | 17 | 20 | 25 | 8 | 12 | ③ |
| 2 CORNER | 20 | | | | | | |
| 1 CORNER | 4 | 6 | 21 | 2 | 24 | 19 | ⑧ |
| CENTER | 6 | | | | | | |
| STRAIGHT | 100 | | | | | | |
| ALL HIGH | 40 | | | | | | |
| ALL LOW | 40 | | | | | | |
| ALL EVEN | 20 | | | | | | |
| ALL ODD | 20 | | | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ④ | ② | ⑤ | ③ | ⑧ |
|---|---|---|---|---|

| | |
|-----------|--------------|
| WAGER 20 | |
| WIN 00000 | |
| PAY 00000 | CREDIT 00002 |

【図11】

| O D D S | | | | | | | |
|----------|------|----|----|----|----|----|---|
| 5 LINE | 2000 | 16 | 21 | 12 | 6 | | ④ |
| 4 LINE | 200 | | | | | | |
| 3 LINE | 40 | 24 | 2 | 17 | 25 | 13 | ② |
| 5 CROSS | 500 | | | | | | |
| 4 BLOCK | 100 | 8 | 23 | 18 | 9 | 5 | ⑤ |
| 4 CORNER | 400 | | | | | | |
| 3 CORNER | 60 | 19 | 4 | 15 | 3 | 14 | ③ |
| 2 CORNER | 20 | | | | | | |
| 1 CORNER | 4 | 7 | 10 | 22 | 11 | 20 | ⑧ |
| CENTER | 6 | | | | | | |
| STRAIGHT | 100 | | | | | | |
| ALL HIGH | 40 | | | | | | |
| ALL LOW | 40 | | | | | | |
| ALL EVEN | 20 | | | | | | |
| ALL ODD | 20 | | | | | | |

| | |
|-----------|--------------|
| WAGER 20 | |
| WIN 00000 | |
| PAY 00000 | CREDIT 00002 |

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP, 7-178249, A.
(43) [Date of Publication] July 18, Heisei 7 (1995).
(54) [Title of the Invention] Video formula bingo game equipment.
(51) [International Patent Classification (6th Edition)]
A63F 9/22 M
3/06 B
[Request for Examination] Un-asking.
[The number of claims] 1.
[Mode of Application] OL.
[Number of Pages] 11.
(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 5-322645.
(22) [Filing Date] December 21, Heisei 5 (1993).
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000132840.
[Name] TAITO CORP.
[Address] 2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, Tokyo TAITO building.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Kumagaya Hideo.
[Address] 2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, Tokyo TAITO building Inside of TAITO CORP.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Kondo Intelligent.
[Address] 2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, Tokyo TAITO building Inside of TAITO CORP.
(74) [Attorney]
[Patent Attorney]
[Name] Best Positive Taro.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Summary.

(57) [Abstract]

[Objects of the Invention] It is in offering advantageous video formula bingo game equipment on business.

[Elements of the Invention] It is video formula bingo game equipment constituted so that 25 grids of a bingo sheet are made to indicate the number of 1 or 25 by the array at random, it might accept as winning a prize when having agreed in either of the roles which arrangement of eye five appearance on the bingo sheet defined beforehand, and the medal according to the role might be repaid, after determining eye five appearance previously.

[Translation done.]

with which the number of 1 or 25 has been arranged at random beforehand, From those numbers, at random, determine eye appearance and it marks one [at a time] the number [appearance / of the mass of the bingo sheet sorted out] one by one. Five, when it becomes standing in a line (state with which the mass [finishing / a mark] was located in a line in the shape of / five / a straight line), the player serves as going up, winning a prize is determined by the number of the mass on which it was marked / 5 and / when becoming, and a medal is repaid for the marked mass for a predetermined scale factor. Moreover, although there were also 5 and a thing which did not limit, but went up from about three lists, and prepared the role about the role of a riser, the well-known thing had conventionally the problem that there were few roles and interest did not continue.

[0003] Moreover, since the above conventional bingo game equipments have followed the classic rule, they have the problem of not being new. Moreover, before eye all appearance is decided, a match must be given up in many cases and the problem that the hope of the player to a game does not continue in many cases is.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Roles new [the place which it is made in order that this invention may solve the above-mentioned trouble, and is made into the purpose], and various are prepared, and the rate of winning a prize is high, and since the hope of a player continues, it is in offering advantageous video formula bingo game equipment on business.

[0005]

[Means for Solving the Problem] The above-mentioned purpose makes 25 grids of a bingo sheet drop indicate the number of 1 or 25 by the array at random after that, when having agreed in either of the roles which arrangement of eye five appearance on the bingo sheet defined beforehand, it accepts as winning a prize, and determines eye five appearance previously and is constituted by the video formula bingo game equipment constituted so that the medal according to the role might be repaid.

[0006] Speaking still more concretely, the purpose on ** of this invention The appearance display which displays five numbers as which the player was chosen at random out of the equipment on which the medal of desired number of sheets can be bet, and the number of 1 or 25, It is arranged at the grid of five-line five trains, and consists of the drop which displays the number of 1 or 25 on a slot reel formula, respectively. The bingo sheet drop which is started after eye appearance is displayed on appearance display, and indicates the number of 1 or 25 by arrangement at random at the above-mentioned grid, It judges whether the array of the number displayed on appearance display among the numbers of 1 displayed on bingo sheet display mind or 25 agreed to the predetermined role. When there is winning a prize, it is solved by the video formula bingo game equipment possessing the equipment which pays back a medal for the **** scale factor according to the role.

[0007]

[Function] A game advances by expansion which is different from a classic bingo game in it being the composition like the above, the role of a riser can be increased sharply, and since the duration of a game becomes short, the interest of a game is greatly increased.

[0008]

[Best Mode of Carrying Out the Invention] Hereafter, a drawing explains the detail of this invention. The perspective diagram showing one example of the bingo game equipment which drawing 1 requires for this invention, the plan showing the control panel of the equipment which showed drawing 2 to drawing 1, The system block view showing the control processing system of the equipment which showed drawing 3 to drawing 1, In the flow chart showing operation of the equipment which showed drawing 4 to drawing 1, and the image projected on the display screen of the equipment which showed drawing 5 to drawing 1 The plan showing a reward-balls extraction state, the plan in which drawing 6 shows the state where all those reward balls were assembled, The plan in which drawing 7 shows the state where the array of the number of the bingo sheet is decided, The plan in which the plan and drawing 10 which show the display screen when the plan in which drawing 8 shows the winning-a-prize check state, and drawing 9 progress to a double-up game show the state where reward balls when an extra spot ball is chosen as reward balls were assembled, and drawing 11 are the plans showing the winning-a-prize check state.

[0009] First, drawing 1 is explained. The display screen by which one was prepared in the main part among drawing, and 10 was prepared in the transverse-plane upper part of a main part 1, the control panel with which 11 was prepared under the display screen 10, the title panel by which 12 was prepared under the control panel 11, and 13 are the medal saucers prepared under the control panel 12.

[0010] The display screen 10 displays a game picture and CRT is used. Various operation buttons required for game advance etc. are prepared in the control panel 11. On the title panel 12, a name, the game method, etc. of this game machine are describing. The medal saucer 13 receives the paid-out medal.

[0011] Next, drawing 2 is explained. For a start button and 112, as for a dual bed button and 114, a one bed button and 113 are [110 / medal input port and 111 / a double-up button and 115] pay out buttons among drawing.

[0012] A medal required for a game is thrown in from medal input port 110. If a start button 111 is pushed after the bet number of sheets's increasing one sheet at a time whenever the bet number of sheets of a medal is set to 1 and it pushes once after that and betting the medal of desired number of sheets, if it is used when betting a medal, and it pushes once, a game will start the one bed button 112. If the dual bed button 113 is used in order to risk the same number of sheets as the number of medals risked in the last game, and this is pushed, the same number of medals as the last game will be risked, and a game will start it automatically.

[0013] The double-up button 114 is used, when a player wins a prize and it performs a double-up game. The pay out button 115 is used when paying out the medal which

the player gained.

[0014] Next, drawing 3 is explained. In 20, CPU and 21 among drawing RAM and 23 for ROM and 22 A CRT controller, CRT used for the display screen 10 which showed 24 to drawing 1 , and 25 A character generator, 26 a priority controller and 28 for a Video RAM and 27 A color RAM 29 input port and 31 for a video modulator and 30 An injection medal distinction machine, 32 — a medal hopper and 33 — a medal expenditure machine and 34 — for a hopper drive circuit and 37, as for a can UTA drive circuit and 39, a counter and 38 are [an output port and 35 / a lamp drive circuit and 36 / a loudspeaker and 40] sound drive circuits

[0015] CPU20 performs various data processing and performs processing of an input signal and an output signal. The store of various data relevant to a game, such as design data of the program which controls the whole game, a character, and eye appearance, the program about an image processing, etc. is carried out to ROM21 in each exclusive area. The area of the memory of arrangement positions, such as the area and bingo sheet display which memorize data, such as a pattern of the memory and the role of a riser which memorize the number of sheets of the medal thrown in in advance of the game start, and **** number of sheets of a medal, and an appearance display, and some variables is assigned to RAM22.

[0016] the CRT controller 23 carries out the store of the object code which picture to display on the position of what on the screen of the above CRT 24 to Video RAM 26 while making a store picture pattern data required among the image data of the character by which the store is carried out into ROM21, and eye appearance to carry out picture appearance on the screen of CRT24 at a character generator 25 corresponding to the control action of CPU20

[0017] The CRT controller 23 sends the picture pattern data by which the store is carried out to the character generator 25 corresponding to the position data in Video RAM 26 to the priority controller 27 corresponding to the control action of CPU20. This priority controller 27 defines the overlapping priority of a picture, and sends color position data to a color RAM 28, and this color RAM 28 sends the color data in every bit of a picture to the video modulator 29.

[0018] This video modulator 29 changes into serial data and an analog signal the parallel digital color data sent from the aforementioned color RAM 28, synchronizes them with a video signal, is sent to CRT24, and displays a predetermined picture. The signal from the injection medal distinction machine 31 which inspects the thrown-in medal, a control panel 11, the medal expenditure machine 33, etc. inputs into input port 30.

[0019] From an output port 34, a control signal is sent to the counter drive circuit 38, the sound drive circuit 40, etc. which drive the counter 37 which records the total number of sheets of the lamp drive circuit 35 which performs operation which makes the operation button for game advance arranged at the control panel 11 turn on, respectively, the hopper drive circuit 36 which drives the medal hopper 32 which pays out the medal of time of medal acquisition predetermined victory number of

sheets, and the paid-out medal etc.

[0020] Next, the flow of a game is explained with reference to drawing 4 . When the game is not performed, a demonstration image is expressed to the display screen 10 as this game equipment. A player can throw in a medal at any time, when the demonstration screen is displayed. If a player feeds a medal into this equipment, and the bet number of sheets of a medal is set to it with a bet button and it is made to start a game, five reward balls will be extracted from 25 bingo balls by which numbering was carried out at random, and it will be displayed on the display screen 10 one by one. After all reward balls are displayed, shortly after the array of the number on a bingo sheet is determined as it explains later and arrangement of the number is decided, it is confirmed whether to be winning a prize.

[0021] When a prize is not won, a game is ended there and it returns to a demonstration image. When a prize is won, either **** or a double-up game is chosen at the time. When **** is chosen, a player gains the medal of the number of sheets according to winning a prize, and serves as a game end. Although a double-up game is a game which can make a victory medal capital and can increase it to double precision, all the medals bet when it failed are lost. When it chose and loses in a double-up game, the acquisition medal number of sheets in the game is lost, and serves as a game end.

[0022] On the other hand, when it wins, either **** or a double-up game is chosen at this time. If **** is chosen, a game will be ended at the time and a player will gain the medal of the double precision of the number of sheets gained in the bingo game. Moreover, when a double-up game is carried out, the victory medal in the last double-up game is made into capital, and a double-up game is advanced like the above-mentioned. If it can continue winning, this double-up game is repeatable until the acquisition medal number of sheets in the game reaches predetermined threshold value.

[0023] Hereafter, the operation of above equipment is explained, referring to drawing 5 . Except when this bingo game equipment is used for the game, the demonstration image is displayed on the screen. With this demonstration image, the bingo game performed with this equipment is advancing automatically.

[0024] As shown in drawing 5 , the column of ODDS which goes up to the upper left-hand side, and shows the dividend to a role the display screen of this equipment. The column which displays small the reward balls with which the column of the bingo sheet of 5 **** 25 mass was extracted on the right-hand side for every direction is prepared in the center. The column which displays five reward balls extracted from 25 bingo balls by which numbering was carried out on a middle lamella is prepared. The column of CREDIT the column of PAY which shows the column and **** number of sheets of WIN which show the column of WAGER which risks on lower layer left-hand side, and shows number of sheets, and the victory number of sheets of the medal gained in the front game indicates the medal number of sheets which can be used for lower part right-hand side at a game to be is prepared.

[0025] If a player throws in a medal from medal input port, injection number of sheets will be displayed on the column of CREDIT. At this time, the number of a front game is arranged at the bingo sheet. Next, a player pushes a one bet button and bets the medal of arbitrary number of sheets. Although bet number of sheets is displayed on the column of WAGER at this time, the medal number of sheets displayed on the column of CREDIT decreases as the number of sheets displayed on the column of WAGER increases. Next, although a player pushes a start button and a game is made to start, when bet number of sheets amounts to 20 of the maximum bet number of sheets (MAX BET) set up beforehand, even if it does not push a start button, a game is started automatically.

[0026] A start of a game rolls and displays five reward balls extracted at random from screen right-hand side out of 25 bingo balls which the number of 1 or 25 described on the column which displays the reward balls of the bingo ball of a screen middle lamella, as shown in drawing 5. And the same reward balls as the reward balls which have rolled also in the column which displays small the reward balls on the right-hand side of a screen upper case are displayed in order as reward balls are determined. Next, if all reward balls are displayed and eye appearance is decided, as shown in drawing 6 As it rotates like a slot reel, respectively and the number displayed on the column of the bingo sheet of the center of the screen upper layer is shown in drawing 7 It stops choosing a number at random so that the number same on a bingo sheet may not come out in fixed sequence one by one from the upper right automatically after carrying out fixed time rotation, and the mass of a bingo sheet is fill uped with the number of 1 or 25.

[0027] When the number of a bingo sheet is in agreement with eye appearance, highlighting of the mass as which the number is displayed is carried out, and the reward balls in which the number displayed on the middle lamella is shown disappear simultaneously. Moreover, when the mass as which a number is determined next on a bingo sheet serves as a reach eye of the role of a riser, unlike the time of the methods of a halt of the slot reel being others, it stops slowly. If all numbers are displayed on a bingo sheet and the arrangement is determined, the check of winning a prize will start. As shown in drawing 8, when the marked mass corresponds to the pattern of the role of a riser explained later, the highlight cover of the line of the role of a riser to which the column of ODDS corresponds is carried out to the number arranged at the mass.

[0028] When there is a role of a riser, the medal of number of sheets according to the role of a riser and the risked number of medals wins a player, and a dividend is paid as number of sheets. Although a player may end a game, may win at this time and may receive number of sheets, it can also choose a double-up game as capital for the victory number of sheets. If what is necessary is just to push a pay out button and it is done so in order to terminate a game, this victory number of sheets will be displayed on the column of WIN, and the number of sheets is added and displayed on the column of CREDIT.

[0029] If what is necessary is just to push a double-up button and it is done so in order to carry out a double-up game, a screen will change like drawing 9 . On this screen, it is displayed after the rotation reel which xtwo described as LOSE by turns has rotated, and the big column of WIN which shows the medal number of sheets which can be gained when a double-up game is won under the rotation reel is prepared. Although rotation of this rotation reel stops automatically after fixed time progress, a player can push a double-up button and it can also be stopped.

[0030] If a rotation reel displays xtwo in the center and stops, although a player can gain the medal of the number of sheets of the double precision of the victory number of sheets of a bingo game, when it stops by LOSE, all the medals bet on the double-up game will be lost. The player which gained the medal of double precision in the double-up game can perform a double-up game repeatedly by pushing a double-up button again in the range in which the acquisition number of sheets of a medal does not exceed a maximum of 10,000 sheets continuously further by the gained medal. The number of sheets of the medal gained when terminating a double-up game, and what is necessary is just to have pushed the pay out button and it was done so is displayed on the column of WIN at the lower left of a screen, and the number of sheets is added and displayed on the column of CREDIT.

[0031] Although what is necessary is just to repeat the above-mentioned procedure when a player performs a bingo game continuously, when ending a game, even if it pushes a direct one bed button or a dual bed button, without pushing a pay out button, it can progress to the following game. If a dual bed button is pushed at this time, while the same number of sheets as a front game will be risked, a game starts automatically.

[0032] Moreover, in the above-mentioned equipment, a 1 extra spot ball is set up at random out of 25 bingo balls for every game. The star mark is designed as shown in the bingo ball used as this extra spot ball at drawing 10 . Before the number of a bingo sheet rotates like a slot reel, one mass of the sheet being chosen at random, and turning on the mass, if this ball is chosen as reward balls is continued until the role of a riser is checked. In addition, the mass in a specific position is chosen at this time, and it is not the number currently displayed on the mass. Although winning a prize is checked as arrangement of the number of a bingo sheet is determined and it is shown in drawing 11 , since the mass turned on as an extra spot has the same effect as the mass marked as appearance, it becomes very advantageous [a player] at this time.

[0033] In addition, the various buttons prepared in the control panel among the game What functions effectively according to advance of a game lights up, and operation of a player is assisted. at moreover, the time of game advance Usually, when BGM is passed from the loudspeaker and the role of a riser is materialized, When the role of a riser of a fat dividend is materialized, an extra spot ball appears and it wins in a double-up game, and when expenditure of 50 or more sheets is made at once, a fanfare different, respectively is passed.

[0034] Hereafter, the role of a riser of the above-mentioned bingo game is explained. This role of a riser is divided roughly into two kinds, the role about a bingo sheet, and a role [appearance]. It is the role of a riser decided depending on how to locate in a line the number of the bingo sheet marked on eye appearance corresponding to the role about a bingo sheet.

[0035] The pattern of the role of a riser in the above-mentioned game mind is as follows.

5LINE(s) When the marked mass is located in a line with five any 1 trains of in-every-direction slant.

4LINE(s) When four in the marked mass are located in a line on an in-every-direction single tier or the diagonal line.

3LINE(s) When three in the marked mass are located in a line on an in-every-direction single tier or the diagonal line.

4BLOCK(s) When four pieces adjoined every direction two trains of two lines and have been arranged in the shape of a block among the marked masses.

5CROSS(s) When one of five marked masses was located in the center of a bingo sheet, and the four remaining pieces adjoined in the shape of a cross joint vertically and horizontally focusing on the number, or the slanting upper and lower sides were adjoined in the shape of X character and it has been arranged.

[0036] 4CORNER(s) ... When four in the marked mass occupy all the corners of a bingo sheet.

3CORNER(s) ... When three pieces occupy three of four corners of a bingo sheet among the marked masses.

2CORNER(s) ... When two pieces occupy two of four corners of a bingo sheet among the marked masses.

1CORNER ... When one piece occupies one of four corners of a bingo sheet among the marked masses.

When one in the mass CENTER(ed) and marked occupies the center of a bingo sheet.

[0037] On the other hand, the role about reward balls is a role of a riser decided by the kind of number of reward balls irrespective of the array of the marked mass. The pattern of this role of a riser is as follows.

STRAIGHT .. When all number 5 of reward balls continue.

ALL HIGH .. When five numbers of reward balls are 14 or more altogether.

ALL LOW ... When five numbers of reward balls are 12 or less altogether.

ALL EVEN .. When five numbers of reward balls are even altogether.

ALL ODD ... When five numbers of reward balls are odd altogether.

The dividend table corresponding to the above-mentioned role of a riser was shown in Table 1.

[0038]

[Table 1]

| B E T | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|----------|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 5 LINE | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 350 | 400 | 450 | 500 | 550 | 600 | 650 | 700 | 750 | 800 | 850 | 900 | 950 | 2000 |
| 4 LINE | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 | 150 | 160 | 170 | 180 | 190 | 200 |
| 3 LINE | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 | 32 | 34 | 36 | 38 | 40 |
| 5 CROSS | 30 | 60 | 90 | 120 | 150 | 180 | 210 | 240 | 270 | 300 | 330 | 360 | 390 | 420 | 450 | 480 | 510 | 540 | 570 | 600 |
| 4 BLOCK | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 4 CORNER | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 | 140 | 160 | 180 | 200 | 220 | 240 | 260 | 280 | 300 | 320 | 340 | 360 | 380 | 400 |
| 3 CORNER | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 | 33 | 36 | 39 | 42 | 45 | 48 | 51 | 54 | 57 | 60 |
| 2 CORNER | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1 CORNER | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| CENTER | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| STRAIGHT | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| ALL HIGH | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 | 32 | 34 | 36 | 38 | 40 |
| ALL LOW | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 | 32 | 34 | 36 | 38 | 40 |
| ALL EVEN | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| ALL ODD | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

This dividend table is displayed on the column of ODDS at the upper left of [in the display screen] this bingo game equipment. Moreover, when these roles of a riser overlap, the victory number of sheets of a final bingo game becomes the thing according to all the roles of a riser which won and added number of sheets in principle.

[0039] For example, the roles of a riser of the game shown in drawing 8 are 3LINE(s) of "6, 21, 2", and 1CORNER of "6", and since the player has bet the medal of five sheets on this game, the medal acquisition number of sheets of a player becomes a total of 11 sheets which added ten sheets of 3LINE(s), and one sheet of 1CORNER. In addition, since 5CROSS and CENTER are what is overlapped and materialized, when 5CROSS is materialized, CENTER has also been materialized simultaneously.

[0040] Hereafter, it overlaps, a prize has not been won and the combination of a role is shown.

(1) 2CORNER(s) in 3CORNER(s) in 3LINE(s)(4)4CORNER in 3LINE(s)(3)5CROSS in 4LINE(s) in 5LINE, and 3LINE(s)(2)4LINE, 2CORNER, and 1CORNER(5)3CORNER, and 1CORNER in 1CORNER(6)2CORNER [0041] In addition, when an extra spot is involved in winning a prize, combination other than the way of combining which is not *****ed), for example, the combination of 5CROSS and 4LINE(s), is effective. For example, the roles of a riser of the game shown in drawing 11 are 4LINE(s) of "1, 25, 18, 4", 5CROSS(s) of "2, 25, 18, 4, 3", 1CORNER of "1", and CENTER of "18", and since the player has bet the medal of 20 sheets on this game, the medal acquisition number of sheets of a player becomes a total of 810 sheets.

[0042] In addition, you may prepare the Max bet button on which this invention is not limited to the example on **, and the configuration of the main part of a game machine is not limited to a vertical mold, for example, arrangement of the various buttons which a table type thing is sufficient as and are prepared in a control panel

may be changed, it can replace with a dual bed button, and highest-limit number of sheets can be risked at once.

[0043] Moreover, when the role of a riser is a thing about reward balls and the role of a riser is decided before the number of a bingo sheet rotated, you may carry out highlighting of the line of the column of ODDS applicable to the role of a riser.

Furthermore, the design change of the configuration of the bingo sheet displayed on the various buttons and screen which the mark of an extra spot ball may not be an asterisk, and were established in a main part, the display screen, and the control panel, a bingo ball, etc. can be freely carried out within the limits of the purpose of this invention, and this invention subsumes all the change examples this contractor can hit on an idea of easily from the above-mentioned explanation.

[0044]

[Effect of the Invention] Since the hope of a player increases whenever can expect a game in a feeling with a fresh player since the game expansions differ, and there are many kinds of role of a riser, the probability of winning a prize is high and the number on a bingo sheet is decided, and, as for a bingo game classic since the video formula bingo game equipment concerning this invention is constituted like a ** top, when being based on this invention, the hope continues till just before a game end, the new high game machine of interest can be

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the perspective diagram showing one example of the video formula bingo game equipment concerning this invention.

[Drawing 2] It is the plan showing the control panel of the equipment shown in drawing 1 .

[Drawing 3] It is the system block view showing the control processing system of the equipment shown in drawing 1 .

[Drawing 4] It is the flow chart showing operation of the equipment shown in drawing 1 .

[Drawing 5] In the image projected on the display screen of the equipment shown in drawing 1 , it is the plan showing a reward-balls extraction state.

[Drawing 6] It is the plan showing the state where all those reward balls were assembled.

[Drawing 7] It is the plan showing the state where the array of the number of the bingo sheet is decided.

[Drawing 8] It is the plan showing the winning-a-prize check state.

[Drawing 9] It is the plan showing the display screen at the time of progressing to a double-up game.

[Drawing 10] It is the plan showing the state where reward balls when an extra spot ball is chosen were equal to reward balls.

[Drawing 11] It is the plan showing the winning-a-prize check state.

[Description of Notations]

- 1 Main part
- 10 Display screen
- 11 Control panel
- 110 Medal input port
- 111 Start button
- 112 One bed button
- 113 Dual bed button
- 114 Double-up button
- 115 Pay out button
- 12 Title panel
- 13 Medal saucer
- 20 CPU
- 21 ROM
- 22 RAM
- 23 CRT controller
- 24 CRT
- 25 Character generator
- 26 Video RAM
- 27 Priority controller
- 28 Color RAM
- 29 Video modulator
- 30 Input port
- 31 Injection medal distinction machine
- 32 Medal hopper
- 33 Medal expenditure machine
- 34 Output port
- 35 Lamp drive circuit

- 36 Hopper drive circuit
- 37 Counter
- 38 Can UTA drive circuit
- 39 Loudspeaker
- 40 Sound drive circuit

[Translation done.]